

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kata semantik dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Yunani kuno *sema* (dalam bentuk nominal) yang memiliki arti ‘lambang’ atau ‘tanda’ (Nafinuddin, 2020). Menurut Chaer, semantik adalah bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya atau dengan kata lain bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna dalam bahasa, sedangkan menurut Keraf, semantik menurut bagian dari tata bahasa yang memiliki makna dalam bahasa tertentu, mencari asal mula dan perkembangan dari arti suatu kata. Kemudian Ridwan mengatakan bahwa semantik merupakan cabang linguistik yang mengkaji dan meneliti makna dari satuan-satuan *vocabulary* yang mengacu pada hubungan makna antara satuan-satuan dimaksud. (Ginting, H., & Ginting, A., 2019)

Semantik terdapat kajian yang membahas tentang majas. Majas merupakan cara pengarang memilih, menata, dan menempatkan kata dalam susuna kalimat sehingga memiliki pengaruh atau efek tertentu bagi pembaca. Sebuah majas yang baik harus mengandung tiga unsur berikut: kejujuran, sopan santun, dan menarik. Salah satu gaya bahasa yaitu majas.

Menurut Zaimar (2002) majas yaitu kata atau ungkapan yang digunakan dengan makna atau kesan yang berbeda dari makna yang biasa digunakan. Menurut Kerbrat-Orechchioni dalam Zaimar (2002) mengatakan bahwa semua jenis makna yang mengandung implisit dalam suatu konteks dapat membentuk kehadiran majas. Majas memiliki makna yang tersirat

dalam sebuah kata ataupun kalimat. Terdapat berbagai jenis majas antara lain majas perbandingan, pertentangan, sindiran, dan lain-lain. Majas sindiran terbagi beberapa jenis tergantung tingkat sindiran yang digunakan. Untuk penelitian yang telah dilakukan yaitu meneliti tentang jenis majas sindiran serta makna yang terdapat pada majas tersebut berdasarkan percakapan karakter dalam *anime Shinchou Yuusha*.

Menurut Azura,dkk (2016:3) menjelaskan bahwa majas sindiran merupakan cara orang untuk menyampaikan maksud tertentu tanpa langsung menyebutkan pokok permasalahan. Hal ini bertujuan agar tidak menyinggung lawan bicara. Keraf menyatakan apabila intensitas sindirannya rendah maka disebut dengan ironi namun bila intensitasnya tinggi atau cenderung kasar maka dapat digolongkan kedalam majas sinisme, sarkasme, maupun satire dimana majas tersebut juga dapat bersifat majas ironi (dalam Zahara, dkk:2021). Majas sindiran juga seringkali digunakan pada berbagai karya sastra Jepang seperti puisi, lagu, bahkan *anime*.

Anime adalah animasi khas Jepang, biasanya ditandai dengan gambar berwarna dengan karakter di tempat yang berbeda dan cerita yang diarahkan pada audiens yang berbeda. Pada *anime*, terdapat beragam bahasa Jepang yang unik yang digunakan pengarang untuk mengungkapkan maksud suatu perkataan. Salah satu *anime* yang peneliti ambil yaitu *anime* yang ceritanya ditulis oleh Light Tuchihi (土日月) berjudul *Shinchou Yuusha* (身長勇者). *Anime* ini memiliki *genre* komedi, aksi, petualangan, dan *superpower*. *Anime* ini ditayangkan pada 2 Oktober hingga 27 Desember 2019.

Alasan peneliti mengambil *anime* ini sebagai objek penelitian adalah karena ingin menganalisis majas dalam sebuah *anime* terutama majas sindirandan makna-makna yang hendak disampaikan pengarang kepada para penontonnya. Pada *anime* ini karakter seringkali berbicara atau bertingkah berlawanan dengan maksud yang sebenarnya hendak disampaikan dan mengucapkan percakapan yang sebenarnya menyindir lawan bicara, oleh karena itu peneliti ingin menganalisis penggunaan gaya bahasa, yaitu majas sindiran yang terdapat pada *anime* serta menganalisis jenis makna dalam majas sindiran yang terdapat pada *anime* tersebut. Alasan peneliti memilih majas sindiran adalah untuk mendeskripsikan maksud dari sebuah kalimat atau perkataan seseorang terutama dalam bahasa Jepang agar tidak salah memaknai maksud dari lawan bicara atau penutur.

Anime ini dipilih sebagai sumber data karena dalam sebuah *anime* komedi banyak menggunakan bahasa kiasan. Bahasa kiasan bertujuan untuk mencapai tingkat kelucuan tertentu sesuai penonton yang menyaksikannya. Berikut adalah contoh dari majas sindiran yaitu majas ironi yang terdapat pada *anime Shinchou Yuusha* :

- Lista : 得体の知れないものではありません。私は女神、勇者であらうあなたを召喚した、天上の女神なのです。
- Seiya : 本当の神なら、お前がその何という世界を救えばいいだろう。
- Lista : ルールがあるのです。
- Lista : *Etai no shirenai mono de wa arimasen. Watashi wa megami, yuushade arou anata o shoukan shita, tenjou no megami na no desu.*
- Seiya : *Hontou no kami nara, omae ga sono nan to iu sekai wo sukueba ii darou?*
- Lista : *Ruuru ga aru no desu.*

- ‘Lista : Sepertinya kamu salah menafsirkan diriku. Aku adalah dewi kahyangan, dewi yang memanggilmu sebagai pahlawan
Seiya : **Jika kamu benar-benar dewi, seharusnya kamu bisa menyelamatkan dunia itu bagaimanapun caranya kan?**
Lista : Ada aturan-aturannya.’

(*Shinchou Yuusha*, eps 1:5.01)

Pada percakapan di atas, Lista menjelaskan kepada Seiya bahwa dia adalah dewi yang memanggil Seiya ke dunianya untuk menjadikan Seiya sebagai pahlawan karena dunia Lista saat ini sedang berada dalam bahaya. Mendengar penjelasan tersebut, Seiya dengan spontan menjawab “本当の神なら、お前がその何という世界を救えばいいだろう” yang artinya ‘jika kamu benar-benar dewi, sebaiknya kamu bisa menyelamatkan dunia itu kan?’. Jawaban dari Seiya ini mengandung majas sindiran. Pada kalimat yang disampaikan Seiya di atas, terdapat majas sindiran yang berarti jika Lista merupakan dewi yang sebenarnya, seharusnya dia bisa menyelamatkan dunianya sendiri dengan kekuatan yang dia miliki dan menunjukkan keraguan atas ucapan Lista yang mengaku sebagai dewi yang seharusnya memiliki kuasa yang cukup besar sehingga tidak perlu meminta pertolongan dari seorang manusia. Kalimat ini juga dimaksudkan agar Seiya dapat mengetahui maksud sebenarnya dia dipanggil ke dunia itu dan membuat Lista menjelaskan tanpa perlu bertanya secara langsung.

Jenis makna pada contoh majas ironi diatas berdasarkan klasifikasi makna dari Leech yaitu makna afektif. Makna afektif digunakan untuk menyampaikan emosi atau sikap dari pembicara pada suatu percakapan. Dalam percakapan ini Seiya menunjukkan sikapnya yang meragukan status dewi dari Lista karena jika memang benar dia seorang dewi sudah seharusnya memiliki kekuatan yang cukup besar untuk menyelamatkan dunianya sendiri dengan

nada bicara yang sedikit mengejek/meremehkan lawan bicaranya. Tergantung dari jawaban Lista sebagai lawan bicaranya, Seiya akan dapat mengambil keputusan yang tepat untuk menerima atau menolak tawaran dari dewi Lista.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diambil rumusan masalah yang hendak diteliti antara lain :

1. Apa saja jenis majas sindiran yang terdapat di dalam *anime Shinchou Yuusha*?
2. Apa saja jenis makna majas sindiran yang terdapat di dalam *anime Shinchou Yuusha*?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlepas dari penyimpangan pokok masalah, oleh karena itu perlu dilakukan batasan masalah. Hal ini bertujuan agar penelitian ini dilakukan secara terstruktur, terencana dan memudahkan peneliti dalam melakukan pembahasan. Peneliti hanya membahas jenis salah satu dari majas yaitu tipe majas sindiran serta makna majas sindiran berdasarkan klasifikasi makna oleh Leech yang terdapat di dalam animasi *Shinchou Yuusha karya Light Tuchihi* episode 1-12.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan terhadap masalah yang diuraikan diatas menghasilkan tujuan yaitu:

1. Mendiskripsikan jenis majas sindiran terdapat di dalam *anime Shinchou Yuusha*

2. Mendeskripsikan jenis makna majas ironi yang terdapat di dalam *anime Shinchou Yuusha*

1.5. Manfaat Penelitian

Uraian dari tujuan penelitian di atas menghasilkan manfaat dalam bentuk teori serta praktis. Dalam bentuk teori diharapkan meningkatkan pengetahuan pada salah satu gaya bahasa yaitu majas sindiran dalam Bahasa Jepang serta makna apa saja yang bisa kita ambil berdasarkan percakapan yang terdapat dalam *anime*.

Dari segi praktis, peneliti mengharapkan agar penelitian ini memberikan manfaat kepada pembaca penelitian ini dan untuk memberikan informasi tentang majas sindiran seperti apa yang digunakan dalam sebuah karya salah satunya adalah *anime*. Serta hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat di pakai menjadi sumber bagi pelajar bahasa, terutama bahasa Jepang yang ingin mengetahui tentang majas sindiran di dalam sebuah *anime*.

1.6. Metode Penelitian

Dalam kajian ini memakai pengujian secara deskriptif. Dimana peneliti memahami kajian ini secara kualitatif, yaitu penelitian berdasarkan pemahaman peneliti, bukan dari angka-angka. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (*natural setting*), tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studi. Menurut Strauss dan Corbin, penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi

organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan. (Farida Nugrahani, 2014). Namun, informasi ini dapat ditelaah melalui angka yang semestinya. Metode deskripsi adalah cara yang dilakukan dengan mengumpulkan data, menyusun data, serta mengklasifikasikan dan menginterpretasikan data dalam sebuah penelitian. Penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan tentang majas sindiran dalam animasi karya Light Tuchihi. Adapun beberapa tahap penelitian yang dikerjakan sebagai berikut:

1.6.1. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data diambil dari *anime* karya Light Tuchihi yang berjudul *Shinchou Yuusha*. Menurut Sudaryanto, secara umum ada dua metode untuk memberikan informasi, yaitu metode menyimak dan metode cakap (dalam Farida Nugrahani, 2014). Metode simak dilakukan dengan cara mendengarkan dan menonton *anime* *Shinchou Yuusha* dan mendengarkan berulang-ulang percakapan karakter serta menerjemahkan sumber data secara keseluruhan. Selain menggunakan teknik dasar sadap, peneliti juga menggunakan teknik lanjutan dengan cara menggunakan teknik catat. Teknik ini digunakan untuk melakukan pengelompokan atau penyisihan data-data penting dalam penelitian. Pencatatan dilakukan pada kartu data yang dapat dilakukan pada kertas atau catatan yang mampu memuat dan memudahkan pembacaan serta menjamin keawetan data (Zaim, 2014).

1.6.2. Metode dan Teknik Analisis Data

Langkah setelah data didapatkan, peneliti akan melakukan analisis data yang sudah dikelompok-kelompokan. Peneliti menggunakan metode padan. Metode padan sering juga disebut metode identitas (*identity method*), adalah

suatu metode yang dipakai untuk menentukan identitas satuan lingual tertentu dengan menggunakan alat penentu di luar bahasa yang bersangkutan. Dengan kata lain metode padan ini alat penentunya terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang diteliti (Zaim, 2014).

Metode padan dapat dibedakan menjadi lima sub-bagian antara lain referen, organ wicara, bahasa lainnya atau langue lain, tulisan, lawan bicara atau mitra wicara. Karena bahasa yang diteliti adalah bahasa Jepang dalam sebuah *anime* yang merupakan bahasa asing, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode translasional sebagai metode lanjutan dari metode padan untuk menentukan makna majas ironi yang terdapat dalam *anime Shinchou Yuusha*. Selanjutnya peneliti menggunakan teknik dasar yaitu Pilah Unsur Penentu (PUP). Unsur yang dipilah adalah unsur yang menjadi majas sindiran pada sebuah kalimat yang diucapkan oleh karakter pada objek penelitian. Untuk teknik lanjutan yang digunakan adalah Hubung Banding Menyamakan (HBM). Teknik ini untuk mencari perbandingan atau kesamaan yang ada diantara hal yang dibandingkan. Data yang telah dikelompokkan serta sudah diinterpretasikan dibandingkan serta disamakan dengan majas ironi yang diteliti. Contoh penerapan teknik ini dalam pencarian data majas sindiran pada *anime Shinchou Yuusha* yaitu dengan mengambil penggalan percakapan antarkarakter. Dari beberapa kalimat percakapan yang sudah digunakan, penulis lalu memilih kalimat utama yang mengandung majas sindiran dengan cara menebalkan kalimat yang sesuai data yang dibutuhkan.

1.6.3. Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Penelitian ini terdapat dua analisis materi penyajian, yaitu penyajian formal dan penyajian informal . Formal digunakan dalam linguistik untuk merepresentasikan analisis data dalam bentuk aturan atau simbol formal, sedangkan informal digunakan untuk merepresentasikan hasil data dalam kata-kata bahasa biasa atau deskripsi tanpa simbol formal (Zaim, 2014). Hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan metode informal, karena data yang disajikan dengan menjabarkan hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan pada penelitian ini berupa majas sindiran serta makna yang ada di dalam *anime Shinchou Yuusha* karya Light Tuchihi.

1.7. Sistematika Penulisan

Pada sebuah penulisan karya ilmiah, diperlukan sistematika penulisan agar hasil penelitian dapat tersusun dan terbaca dengan baik. Dengan adanya sistematika penulisan akan mempermudah dalam melakukan sebuah penelitian, peneliti juga perlu menentukan sistematika penulisan yang baik, sebagai berikut : BAB I berisi pendahuluan, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penulisan. BAB II kerangka teori yang berisikan penelitian terlebih dahulu dan penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian tentang analisis majas ironi dalam animasi *Shinchou Yuusha* karya Light Tuchihi. BAB III hasil analisis dan pembahasan, yang memaparkan mengenai hasil analisis majas ironi dalam *Shinchou Yuusha* karya Light Tuchihi. BAB IV penutup berisikan kesimpulan dan saran hasil

penelitian yang diperoleh dari analisis majas sindiran pada *anime Shinchou Yuusha* karya Light Tuchihi.

